Les Forêts Limbiques

Errance dans le domaine des rêves,
de la mémoire, des morts et des horlas

Un module pour le jeu de rôle Biomasse

à l'orée du monde
dans le creux de l'arbre du réel
nous errons
à la recherche d'un proche disparu ou oublié
pour fuir un horla ou un cauchemar
au carrefour des possibles
nous voilà dans cette forêt intime et infinie
en proie à la fascination et à la terreur

dans les forêts limbiques
la vie marche aux côtés de la mort
et même les plus lourds passés
remontent à la surface

AVANT-PROPOS

Les forêts limbiques sont un monde astral à l'intérieur de la forêt de Millevaux. Elles sont faites d'égrégore, de cauchemars et de fantasmes.

Oserez-vous vous aventurer dans ce massif où rôdent des créatures psychopompes et des visions narcoleptiques ?

Si c'est le cas, ce jeu de rôle est fait pour les explorer.

Un jeu à jouer au format analogique via ce document
ou numérique via cette collection :
https://chartopia.d12dev.com/collection/23809/

Temps de lecture :
Règles (6 min) + Contenu des forêts limbiques (25 min, lecture facultative, peut être découvert en jouant)

Musique d'introduction :
Les Forêts Limbiques, par Serendipity Liche, « Musique plutôt d'ambiance avec des bouts de speedcore, d'extratone et un peu de noise. » (licence cc-by-nc)
https://youtu.be/7hz6ogB63sk

Playlist : https://chartopia.d12dev.com/chart/44231/

Ressources :
Page du jeu :
https://outsiderart.blog/millevaux/jeux-par-thomas-munier/biomasse/les-forets-limbiques/
Le jeu de rôle / campagne *Cœlacanthes* a lieu dans les forêts limbiques et peut donc être vu comme complémentaire de ce module.
https://outsiderart.blog/millevaux/coelacanthes/
Le jeu de rôle *Psilozone* est dédié aux états de conscience altérés et aux voyages chamaniques, il est donc assez connexe de ce module :
https://outsiderart.blog/millevaux/jeux-par-thomas-munier/psilozone/
Le livre *Jouer le vertige logique* est une bonne source pour rendre encore plus fou et ludique vos traversées des forêts limbiques.
https://outsiderart.blog/catalogue/jouer-le-vertige-logique/

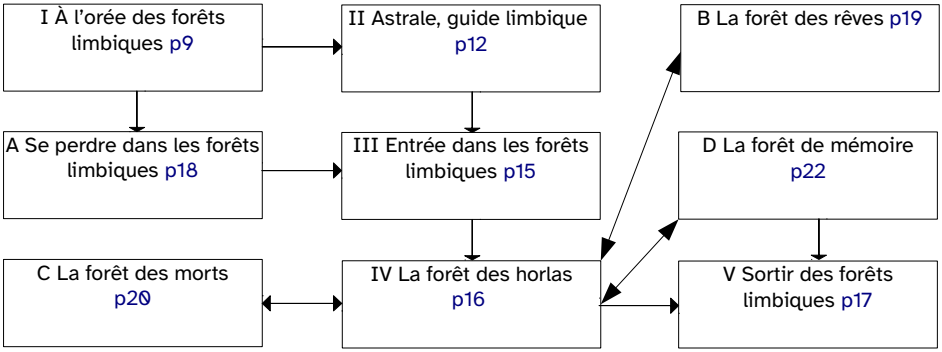
UN MODULE POUR LE JEU DE RÔLE *BIOMASSE*

Ceci est un module pour le jeu de rôle *Biomasse* [En développement], dont la lecture n'est pas nécessaire pour jouer, le module étant auto-suffisant. Vous retrouverez d'autres modules sur la page de *Biomasse*.
https://outsiderart.blog/millevaux/jeux-par-thomas-munier/biomasse/

LE MODULE EN UNE PAGE

Le seul matériel requis est ce guide et/ou sa version en ligne :
https://chartopia.d12dev.com/collection/2380/
Guide pour utiliser ce module : voir chapitre suivant
(*Comment jouer un module*, Temps de lecture : 6 min).

Actes principaux (I à V) et secondaires (A à D) :



Actes flottants:

1. La forêt incarnée p23
2. Voyage dans le temps p24
3. Fripeville, enclave limbique p25

Jauge des emmerdes : La confusion avec la réalité

1. L'appel des Tréfonds p27
2. Rencontre avec son alter égo réel p28
3. La fusion de l'astral et du réel p29

Repoussoir :

Errances périlleuses p30

COMMENT JOUER UN MODULE (temps de lecture : 6 min)

Voici les quelques éléments de règles et de contextes pour jouer un module. Ce descriptif est identique d'un module à l'autre, aussi n'aurez-vous besoin de ne le lire qu'une fois.

Un module de *Biomasse* est un jeu de rôle dont voici les quelques particularités :
☙ Il n'y a pas de mécaniques au sens classique du terme, ni de feuille de personnage.
☙ Le jeu est une procédure à suivre composée d'étapes, de listes où faire des choix, et de questions.
☙ Pour jouer, il suffit de suivre le guide pas à pas, sans forcément l'avoir lu à l'avance.

Univers, version courte

Nous sommes dans l'univers de Millevaux
https://outsiderart.blog/millevaux/

Le monde est en ruine.
La forêt a tout envahi.
L'oubli nous ronge.
L'emprise transforme les êtres et les choses.
L'égrégore donne corps à nos peurs.
Les horlas se tiennent tapis près de nous.

Univers, version longue (facultatif)

☙ L'action se place dans notre monde, dans un futur indéterminé.
La civilisation est tombée en **ruine** (on ignore depuis quand) et les enclaves qui subsistent menacent à leur tour de s'effondrer.
☙ **La forêt** a tout envahi et continue à progresser, et avec elle une faune et une flore sauvage et hostile.
☙ La majorité des humains souffrent de **l'oubli** : ils perdent les souvenirs de leur passé (les savoir-faire et les connaissances demeurent, mais l'histoire et le présent du monde sont oubliés). Ceci provoque un sentiment de manque et beaucoup luttent pour retrouver leur mémoire.
☙ **L'emprise**, une force mutagène, transforme les êtres et les choses. Humains, animaux, végétaux et même minéraux peuvent être touchés et se transmuter l'un en l'autre.
☙ **L'égrégore**, une trame psychique issue de nos peurs, de nos émotions et de nos croyances, provoque à notre insu des phénomènes surnaturels. Si une maison a été le lieu de meurtres, elle devient une maison hantée avec des murs sanglants

et des meubles qui dansent. Si les gens pensent qu'un ogre habite cette forêt, un ogre finira par émerger, qu'il apparaisse de rien ou qu'un habitant se transforme en ogre.
☙ Les **horlas** sont des créatures issues de l'emprise et de l'égrégore. Ils ne sont ni humains ni animaux, leurs apparences et leurs motivations sont variées. Les gens les craignent mais les connaissent très mal.

☙ Voici les huit **espèces** jouables (les espèces dites mnésiques sont immunisées à l'oubli) : humain, maletronche (mutant), horsain (humain se transformant en horla), masque d'or (pseudo-humain mnésique avec des pouvoirs psy, corax (changeformes hommes-corbeaux mnésiques), goupil (renard intelligent et mnésique, quadrupède ou bipède), grours (ours bipède intelligent), changeforme (horla mnésique mimant une apparence humaine).
☙ Voici les **huit périodes de la journée** : aube, zénith, crépuscule, presque-nuit, grasse-nuit, noire-nuit, nuit brune, presque-aube.
☙ Quand deux personnes se rencontrent, elles pratiquent le **salut mémoriel** : on se croche les mains et on dit « Tout est lié et voici mon histoire : [insérez ici nom et récit de vie de la personne.].
☙ **Quand on tue** un humain, un monstre ou un animal, on peut recevoir un choc mental, douloureux et temporairement invalidant.
☙ Un humain, un monstre ou un animal mort doivent recevoir des **rites funéraires** sinon ils peuvent revenir sous forme de mort-vivant.
☙ **Les souvenirs peuvent servir de monnaie**. Pour les petites dépenses, une **petite obole** (on raconte le souvenir). Pour les grandes dépenses, une **grande obole** (on cède le souvenir, voire on cède son passé).

Sécurité émotionnelle

Mettez-vous d'accord au préalable sur différentes choses :

☙ Quels sont les tabous à ne pas aborder en cours de jeu ?
☙ Quels sont les thèmes sensibles qui peuvent être abordés
mais seulement sous forme d'ellipse ?

En cours de jeu, aucun système de résolution ne vient sanctionner vos propositions. Ce que dit une joueuse est considéré comme vrai, quoi que ça puisse concerner, même si ça contredit ce qui vient de se passer. Cependant, les autres joueuses doivent se sentir libre de dire « non » à toute proposition qui n'irait pas dans le sens d'une partie harmonieuse selon elles, a fortiori si des thèmes qui leur sont sensibles sont abordés.

Le terme **« oubli »** permet d'annuler une scène ou une question, le terme **« revisitation »** permet de « re-tourner » une scène d'une façon qui puisse nous permettre de gérer un malaise.

Note : les entrées ☆ caractérisent des éléments plutôt positifs
et les entrées ★ caractérisent des éléments plutôt négatifs.

Contrat de table

Pour commencer à jouer, vous allez devoir vous mettre d'accord sur la façon de faire. Ce jeu peut être réalisé en solitaire, mais le reste de ce chapitre est rédigé pour les groupes de deux joueuses ou plus.

Voici les diverses questions à vous poser :

- Adjoint-on un système de règles à la base freeform du module ?
  Si oui, *Inflorenza* ou *Nervure* peuvent faire l'affaire.
  Nervure : https://chartopia.d12dev.com/collection/1196/
  Inflorenza : https://chartopia.d12dev.com/collection/1761/
- Y-a-t-il une joueuse avec un rôle d'arbitre ?
  Si oui, quels sont ses rôles ?
  - Accompagner dans la procédure de jeu ?
  - Poser des questions aux autres joueuses ?
  - Faire des suggestions aux joueuses ?
  - Incarner le décor et les figurants ?
  - Trancher sur l'issue des actions ?
  - Faire jouer la procédure tout en la masquant ?
  - Incarner un personnage ?

Création de personnages et de contexte

Si vous jouez ce module en one-shot ou pour débuter une campagne, vous aurez besoin de définir les personnages et le contexte de départ.
Voici les questions à vous poser :

- Quelle est la situation de départ ?
- Dans quel lieu ?
- À quelle période de l'année ?
- Quel temps fait-il ?
- Appartenez-vous à une communauté ?
- Êtes-vous en compagnie d'un ou de plusieurs figurants ?
- Êtes-vous dans une enclave habitée ?
- Comment vous appelez-vous ?
- Êtes-vous de nature humaine ou pseudo-humaine ?

- À quoi ressemblez-vous ?
- Quelle est votre mission de vie ?
- Quel est le destin que vous tentez de combattre ou d'accomplir ?

Cette création de personnage ou de contexte peut être réalisée sur cette application :
Contexte : https://chartopia.d12dev.com/chart/50578/
Personnage : création longue https://chartopia.d12dev.com/chart/38302
création courte https://chartopia.d12dev.com/chart/41870

Navigation dans le module

En allant au chapitre précédent (LE MODULE EN UNE PAGE), vous réaliserez que le module est découpé en 15 actes :
Les actes I, II, III, IV et V sont les actes principaux. Si le temps vous manque, contentez-vous de jouer ceux-ci (vous pouvez même souvent vous arrêter en III ou en IV). Ils s'enchaînent par ordre numérique.
Les actes A, B, C, D sont les actes secondaires. Ils sont liés aux actes principaux par une arborescence représentée au début du chapitre *Le module en une page*.
Les actes 1,2 et 3 sont des actes flottants. Vous pouvez vous y rendre à n'importe quel moment pour allonger la sauce.
La jauge des emmerdes est une série de trois actes de gravité croissante (numérotés de 1 à 3). Rendez-vous à l'acte 1 de la jauge des emmerdes parce qu'une joueuse vient de répondre à une question en se rendant la vie trop facile (c'est donc un retour de karma) ou parce que vous voulez corser la sauce. Passez à l'acte 2 puis 3 quand vous estimez avoir fait le tour de l'acte 1 ou pour les raisons susnommées.
Le repoussoir est un acte à jouer si vous voulez quitter la zone de jeu. Il est donc possible de quitter la zone de jeu à tout moment (ce qui va interrompre le module de façon prématurée) mais comme vous le verrez, ce n'est pas sans péripétie.

Vous commencez toujours par jouer l'acte I et vous enchaînez selon les propositions précédentes.
Un acte se présente souvent sous la forme d'une série de questions bien que cela puisse parfois être plus complexe.
Répondez à tour de rôle à une des questions, et considérez l'acte terminé quand vous avez répondu au total à deux ou trois questions (ou plus si vous avez envie d'allonger la sauce). Vous déterminez la question à poser en la choisissant dans la liste, en prenant un chiffre au hasard ou en utilisant la table aléatoire en ligne. Il est possible de ne prendre qu'une question d'un acte flottant

ou d'un acte de la jauge des emmerdes avant de revenir à un acte principal ou secondaire.
Quand vous répondez à la question, qui implique la plupart du temps une action au présent, n'importe qui à la table peut vous interrompre pour vous poser des questions subsidiaires, vous faire des suggestions, ou intervenir avec son personnage ou avec le décor et les figurants. Pour trancher les litiges, cf. ***Sécurité émotionnelle.***
Au cours d'un module, vous aurez des figurants à imaginer. Songez à les typer en leur donnant un nom, une apparence, voire une mission de vie. Ce générateur de figurant peut vous être utile :
https://chartopia.d12dev.com/chart/50586/

Bien des éléments d'intrigue vont démarrer suite à une question ou une de vos réponses, et ne connaîtront pas aussitôt de conclusion. Ne comptez pas sur les questions suivantes pour relancer ces éléments. Tenez plutôt une liste mentale ou écrite des éléments d'intrigue à clôturer et ménagez-vous des temps entre deux questions pour ce faire.

Le module est terminé au plus tard quand vous terminez l'acte V.

Vous constaterez qu'il est possible de jouer le même module plusieurs fois, même avec une équipe identique.

Ceci est un jeu d'ambiance et d'exploration. À moins que ne teniez à l'immersion ou au maintien d'une certaine difficulté, considérez toutes les phases de jeu comme **facultatives**, et donc sentez-vous libre de sauter toute étape ou micro-étape qui ne correspondrait pas à votre vision d'un jeu harmonique et fluide. Ceci est dit une bonne fois pour toutes pour ne pas avoir à rappeler le caractère facultatif d'une micro-étape toutes les trois lignes tout en me permettant un inventaire exhaustif de vos options.

Épilogue

Racontez à tour de rôle l'épilogue de votre personnage : comment finit-il sa vie ?

Débriefing

Prenez un temps après la partie pour rendre compte. Cette étape est facultative, il est normal de ne pas vouloir débriefer ou de vouloir le faire à froid.
Voici les questions que vous pouvez vous poser :
- Comment vas-tu ? Qu'est-ce qu'on peut faire pour toi ?
- As-tu envie de reparler d'une scène ?
- Si tu devais rejouer, qu'est-ce que tu voudrais qu'on fasse autrement ?

ACTE PRINCIPAL I : À L'ORÉE DES FORÊTS LIMBIQUES

Question collégiale d'introduction :
Quels sont vos a priori sur les forêts limbiques ? Préféreriez-vous éviter de vous aventurer dans les forêts limbiques ou au contraire avez-vous une raison pour y aller ? Dans le second cas, choisissez une raison dans cette liste :
1 retrouver le secret de vos origines
2 accéder à votre destination
3 l'utiliser comme raccourci d'un point à un autre du monde réel
4 conclure une quête mystique
5 vous cacher d'un persécuteur ou d'un prédateur
6 y retrouver une personne décédée
7 partir à la recherche de votre passé
8 subir un rituel de passage à l'âge adulte
9 avoir une vision totémique
10 prendre contact avec un horla ou avec les horlas
11 retrouver une personne amie égarée
12 tenter un voyage impossible
13 ★ suivre un voyage initiatique dans les forêts limbiques : vous y rencontrerez votre double maléfique qui vous tuera et vous pendra à un arbre, puis vous reviendrez en compagnie de horlas qui incarnent vos plus noires passions
14 préparer un sortilège qui consiste à monter au plus haut arbre de la forêt en passant par les forêts limbiques puis réussir un saut de l'ange. La cible de votre sortilège se retrouvera téléportée au sommet de l'arbre 24 heures plus tard.

Liste des questions suivantes de l'acte :

1 Vous rencontrez une ancienne, qui vous parle d'une jeune. La jeune voulait entendre des histoires sur les forêts limbiques, domaine des rêves, des souvenirs et des morts. L'ancienne lui signifia qu'elle n'était pas prête, qu'il fallait suivre un long protocole. Mais la jeune perdit patience, elle pensa que l'ancienne était avare de son savoir. Alors dans ses rêves, peut-être avec l'aide d'un horla, elle lui vola ses histoires des forêts limbiques. Mais ainsi, elle y resta enfermée et ne put regagner le monde réel. Qu'apprenez-vous de plus sur cette histoire ? Notez que vous allez rencontrer cette jeune lors de votre séjour des forêts limbiques. Placez éventuellement un jeton sur le tableau des actes pour localiser cette jeune et vous en rappeler.
2 ★ Une personne morte revient tuer une personne proche en vie pour la retrouver ensuite dans les forêts limbiques. Que faites-vous ?
3 ★ On envoie des chiens en éclaireurs dans les forêts limbiques. Le premier revient terrifié. Le deuxième revient changé. Le troisième ne revient pas. Comment réagissez-vous ?
4 Des chouettes guettent leurs proies depuis leur terrier du monde d'en bas. L'une d'entre elle vole une poule. Lui donnez-vous la chasse ?
5 ★ Des arbres dont l'écorce transparente laisse voir les forêts limbiques sous elle. Qu'apercevez-vous ? (vous pouvez tirer une carte de l'acte III, IV, A, B, C ou D).

6 ★ Il était une personne qui adorait rêver, elle passait le plus clair de son temps dans les forêts limbiques, délaissant son travail quotidien. Un jour, elle y rencontra une personne famélique. Celle-ci avait très faim et lui demanda de lui parler de son peuple. La personne rêveuse, dans sa naïveté, lui raconta qui était son peuple et où il vivait. Depuis, cette personne cannibale, ce horla, pourchasse notre peuple. Qui est cette personne rêveuse ? Vous ? Quelqu'un qui vous raconte cette histoire ? Ou quelqu'un dont on vous raconte l'histoire ? Maintenant le horla cannibale se manifeste ! Que faites-vous ?
7 La mort qui marche. Vous voilà jeté en prison pour un crime réel ou imaginaire. Pendant ce temps, toutes sortes de créatures dangereuses plus ou moins éphémères naissent de la concentration de l'égrégore (des fées, des licornes, des goules, des ogres...) Cette fois, c'est la mort elle même qui c'est incarnée. Cette entité ressemble à son aspect fantasmé habituel : Un spectre vêtu de noir portant une couronne enflammée sur sa capuche et armé d'une faux. Tout meurt en quelques seconde autour de cette entité, (les créatures, vivantes - y compris les herbes et les arbres), et même l'espace et le temps semblent affectés par sa présence. Cette créature est apparue il y a quelques jours et elle avance, (lentement mais sûrement) vers une enclave peuplée. L'autorité de l'enclave, après avoir perdu une grande partie de ses troupes, vous demande votre aide en échange de votre libération. La « Mort » est totalement invulnérable et tout ceux qui l'approchent sont assurés de connaître une fin rapide. Après enquête, il s'avère que cette créature a été invoquée par une personne adepte de la nécromancie. La forme matérielle de la mort qui marche est assurée par un rituel, lui même scellé par un objet, un crâne fixé sur une coupe en or. Mais « par prudence », les cultistes ont caché ce talisman dans les forêts limbiques... Vous devez aller l'y chercher. Comptez-vous assurer cette mission ou tenterez-vous de vous y dérober ?
8 ★ Un horla est pourchassé pour sa graisse qui permet de faire des bougies pour aller dans les forêts limbiques. La créature cherche refuge auprès de vous. Comment réagissez-vous ?
9 Dans la forêt, vous rencontrez une biche limbique, qui phase en permanence entre ce monde et le sien. La suivez-vous ? Si oui, rendez-vous à l'acte IV (*la forêt des horlas*).
10 ★ Vous avez vu des feux-follets. Auprès de qui en avez-vous témoigné ? Cette personne vous offre une angeline, c'est-à-dire un vêtement de laine pour enfant mort-né Quand vous apercevez de nouveau les feux follets, les regardez-vous en tenant l'angeline ? Si oui, vous voyez à leur place des enfants morts sans baptême. Allez à l'acte C (*la forêt des morts*)
11 Une personne savante émet une théorie selon laquelle les horlas viennent des forêts limbiques. Qu'est-elle prête à vous offrir pour que vous alliez vérifier ? Quel projet a-t-elle en tête exactement ?
12 Les forêts limbiques seraient un raccourci pour se rendre dans n'importe quel endroit vers lequel se dirige notre volonté. Qui vous explique cela ? La personne précise que la traversée est rapide, mais périlleuse. Avez-vous un endroit lointain ou à l'emplacement inconnu à rejoindre rapidement ?
13 Hellébore, chamane de son état, doit se rendre dans les forêts limbiques chercher les souvenirs que les horlas ont volé. Votre aide est sollicitée. Acceptez-vous ? Si oui, rendez-vous dans la forêt de mémoire (acte D).
14 Une personne vous demande de lui raconter un souvenir. Elle y introduit une araignée explosive qui s'infiltre dans votre forêt de mémoire. Vous avez une semaine pour lui payer une forte somme ou elle fait exploser l'araignée... et toute votre mémoire avec. Préparez-vous de quoi payer la rançon, ou préparez-vous de quoi contrer votre rançonneur, ou faites-vous le deuil de votre mémoire, ou tentez-vous de vous rendre dans la forêt de mémoire pour retrouver l'araignée explosive ? (rendez-vous alors à l'acte II : *Astrale, guide limbique*).

15 Le trafic d'indulgences bat son plein car on veut éviter de se retrouver dans les forêts limbiques après sa mort. Tentez-vous d'acheter une indulgence ? Qui dans votre entourage veut le faire malgré le coût élevé ?
16 Un grand portail s'est ouvert vers les forêts limbiques, déversant horlas et autres menaces sur le monde. Qui vous charge de gérer l'invasion et de refermer le portail ? Qui a ouvert le portail ? Où mène-t-il exactement ? Que se passera-t-il de grave si on le referme ?

Fin de l'acte :

Vous faites partie des braves ou des fous qui veulent aller dans les forêts limbiques et devez pour cela trouver un guide : acte II (*Astrale, guide limbique*).
Vous ne voulez pas aller dans les forêts limbiques : acte A (*se perdre dans les forêts limbiques*)

ACTE PRINCIPAL II : ASTRALE, GUIDE LIMBIQUE

Vous avez pour objectif d'aller dans les forêts limbiques. Pour cela, il vous faut un guide, que vous allez chercher en la personne d'Astrale.

Comment avez-vous trouvé Astrale ?
1 En mettant des petites annonces sur les arbres
2 En posant des questions dans des tavernes mal famées
3 En jeûnant et en priant
4 ★ En payant très cher un rabatteur
5 En envoyant un chien renifleur d'égrégore à sa poursuite
6 ☆ En lui écrivant une lettre d'amour que fichez à un tronc
7 ☆ Astrale est une personne qui a partagé votre enfance
8 Vous êtes le genre de personne assez initiée pour savoir où trouver Astrale

Questions sur Astrale :
1 Est-ce qu'Astrale a une vraie vocation de guide limbique ou est-ce que c'est un métier par défaut ou par contrainte ?
2 Qui Astrale rêve de perdre dans les forêts limbiques ?
3 Avec qui Astrale veut vivre une double vie dans les forêts limbiques ?
4 Pourquoi un passage par les forêts limbiques semble-t-il être la solution de dernier recours à votre problème ?
5 ☆ Est qu'Astrale présente de vraies qualités de guide ? Si oui, considérez que vous pourrez répondre entre une à trois questions de façon positive pour vous sans subir de contrepartie comme piocher dans la jauge des emmerdes. Si au contraire, Astrale vous guide mal, prévoyez de piocher une à trois questions de la jauge des emmerdes.
6 Est-ce qu'Astrale vous demande quelque chose en échange de ses services ? Qu'en pensez-vous ?
7 Est-ce qu'Astrale a l'air en contrôle face à l'appel des profondeurs ?
8 Est-ce qu'Astrale va traverser les forêts limbiques avec vous ou seulement vous permettre d'y entrer ?
9 Que ressentez-vous envers Astrale ?
10 Y a-t-il une autre personne aux méthodes concurrentes pour vous proposer une traversée ? Si oui, posez-vous des questions de cette liste à son sujet
11 ★ Quel(s) esclave(s) Astrale met à votre disposition pour faire de l'éclairage et du portage dans les forêts limbiques ? Pourquoi est-ce tentant d'accepter ?
12 Quel genre de horla Astrale met à votre disposition pour vous aider à explorer les forêts limbiques ? Qu'est-ce qui vous fascine et qu'est-ce qui vous attire chez cette entité ?
13 ☆ Vous avez l'occasion de connaître un moment d'intimité avec Astrale. Si vous l'acceptez, cela peut aller de boire le thé ensemble à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, ou n'importe quoi d'intermédiaire : en quoi consiste votre moment d'intimité ? Qu'apprenez-vous alors l'un.e sur l'autre ? Développez-vous ensuite une romance ou une amitié ? [si oui, cette romance ou cette amitié peut plus tard être rompue par l'un.e ou l'autre]
14 En quoi Astrale n'est plus vraiment de notre monde ?

Le passage limbique qu'Astrale vous fait emprunter (une personne répond pour tout le groupe) :

1 Astrale vous conduit à un chambranle de porte en planches, en bardeaux, en écorce, en fagots ou en brindille, sans maison autour. Quel étrange pressentiment avez-vous à la vue de cet édifice ? Qui passe en premier et qu'est-ce qui lui arrive ? Qui passe en dernier et qu'est-ce qui lui arrive ?

2 Astrale vous fait escalader à un arbre dont la cime communique avec les forêts limbiques. Qui a un accident de grimpette ?

3 Vous passez par un de vos rêves pour entrer dans les forêts limbiques. De quel rêve s'agit-t-il ? Y faites-vous une action lucide ? Allez à l'acte B (*la forêt des rêves*)

4 ★ Vous passez par votre pire cauchemar pour entrer dans les forêts limbiques. De quel cauchemar s'agit-t-il ? Quelle action Astrale vous demande d'y faire au passage ? Allez à l'acte B (*la forêt des rêves*)

5 Vous passez par un de vos souvenirs pour entrer dans les forêt limbiques. De quel souvenir s'agit-il ? [vous pouvez tirer un souvenir ici : https://chartopia.d12dev.com/chart/26813/] Saisissez-vous l'opportunité de redécouvrir ou de revivre votre passé différemment ? Le souvenir est-il détruit par votre passage ? Allez à l'acte D (*la forêt de mémoire*)

6 ★ Astrale vous fait fumer de l'opium jaune pour entrer dans les forêts limbiques. Quelle grande révélation cette drogue vous apporte-t-elle ? Résistez-vous à la folie qu'elle peut provoquer ? Développez-vous une dépendance ?

7 Astrale vous fait passer par des des terriers entre des racines qui communiquent vers les forêts limbiques. Quel genre de goupil.e y rencontrez-vous ?

8 Astrale vous présente des arbres à l'écorce transparente qui laissent voir les forêts limbiques sous elle : ce sont des passages vers les forêts limbiques. Quelle scène voyez-vous ? En quoi est-elle intimidante ? Passez-vous malgré tout de l'autre côté ?

9 Astrale vous désigne un arbre creux qui est une entrée vers les forêts limbiques. L'intérieur est matriciel et couvert de villosités et semble conduire vers un long tunnel organique. Ressentez-vous de la fascination ou de la répulsion pour cette traversée ?

10 Astrale vous fait boire une potion chamanique pour vous rendre dans les forêts limbiques. Quels sont les effets délétères de cette potion ? Quelle part de vous reste dans le monde réel ?

11 Astrale vous conduit devant une rangée d'arbre plus serrés que la moyenne. De l'autre côté se trouvent les forêts limbiques, mais pour passer, il faut sacrifier un souvenir. [vous pouvez tirer un souvenir ici : https://chartopia.d12dev.com/chart/26813/] Le souvenir se manifeste devant vous et vous devez lui dire adieu et traverser la rangée d'arbres. Vous y résignez-vous ?

12 ★ Astrale vous propose de tuer un enfant non baptisé pour obtenir un accès privilégié aux forêts limbiques [immunité à la jauge des emmerdes]. Pourquoi est-ce tentant d'accepter ?

13 Pour entrer, vous devez calciner un arbre puis y clouer un miroir qui a été témoin de la mort d'un homme. Quel risque présente la création de cette entrée artificielle ?

14 Vous devez trouver des chauve-souris dont les yeux éclairent des failles vers les forêts limbiques. Comment vous y prenez-vous ?

15 On ne peut traverser les forêts limbiques qu'à pied. Quel véhicule ou chargement cela vous contraint-il à abandonner ?

16 ☆ Astrale a besoin d'une personne de grande qualité d'âme pour servir de véhicule vers les forêts limbiques. Faites-vous l'affaire ?

17 Astrale vous demande de procéder aux quatre étapes de plongée vers la mémoire du corps : le corps intellectuel, puis le corps émotionnel, puis le corps sensoriel, puis le corps existentiel et enfin vous accéderez à la forêt de mémoire. En son cœur se trouve l'arbre creux. Il contient la blessure originelle qui a façonné notre personnalité à votre insu. Comment se passent chaque étape ? À quoi ressemble la blessure originelle ? Vous sentez-vous capable d'aller jusqu'au bout ? Si oui, vous arrivez à l'acte D (*la forêt de mémoire*).
18 ★ Astrale vous propose d'avancer à travers la carcasse fraîche d'un animal de la mégafaune où se pressent les corbeaux. En quoi ce passage est-il impur ?

Une fois à l'intérieur des forêts limbiques, est-ce qu'Astrale continue à vous guider ? Si vous voulez jouer quelques pérégrinations en sa compagnie, le jeu de rôle Oriente est fait pour vous :
https://outsiderart.blog/millevaux/oriente/

Une fois cet acte terminé :
Aller à l'acte III (*Entrée dans les forêts limbiques*)

ACTE PRINCIPAL III : ENTRÉE DANS LES FORÊTS LIMBIQUES

L'apparence ces lieux hantés diffère selon qui les visite. Choisissez une ou plusieurs scènes qui marquent votre progression à la lisière des forêts limbiques :

1 Dans ce monde sans couleur, le brun de la nuit n'est plus qu'une nuance, une crémation, un fauvisme au cours d'une marche qui n'est plus qu'instinct, puisqu'à trébucher dans le passé, il n'y a plus nulle part où aller.
2 Une scène issue d'une de vos croyances, peur ou superstition.
3 En suivant les sentiers de votre pensée, vous arrivez à des endroits imprévus mais bien liés à votre parcours mental. Quels sont-ils ?
4 Les ruisseaux coulent beaucoup plus vite, signe que le temps fonctionne différemment.
5 Les ruisseaux sont des filets de brume.
6 L'eau des rivières s'écoule en direction de leurs sources, signe que le temps fonctionne différemment.
7 Une chouette perchée dans un arbre porte dans son bec un animal ou un objet que vous aviez vu dans le monde réel. Lequel ? Comment réagissez-vous ?
8 Le monde est inversé. Les arbres prennent racine dans la voûte supérieure d'une immense caverne, vous marchez la tête en bas, et le ciel est fait de roche moisie.
9 Les forêts limbiques ressemblent à la forêt qu'on vient juste de quitter, sauf que les arbres et la terre sont encore plus noirs et que derrière il y a comme un horizon d'un blanc aveuglant. Ici, tout est en négatif. Les corps sont noirs, l'obscurité est blanche, le ciel aussi est en négatif, les cavernes et les montagnes sont inversées.
10 L'égrégore en grande concentration brouille l'air comme s'il y avait un incendie.
11 Il est facile de s'égarer, des silhouettes aperçues en bordure nous attirent, des échos familiers nous appellent et nous trompent. Résistez-vous à ces sirènes ? Si non, tirez une question de l'acte 1 de la jauge des emmerdes (*L'appel des tréfonds*).
12 Vous arrivez dans un endroit qui ressemble à un de vos souvenirs important. Est-ce le plus triste ou le plus heureux de vos souvenirs ? À quoi ressemble cet endroit ? Comment réagissez-vous ?
13 Des feuilles commencent à bourgeonner sur vous, symbolisant vos ressources intérieures, à présent exposées à la vue des autres et aux dangers de ce monde, mais vous pouvez les sacrifier pour vous soustraire à une attaque ultérieure de horla.
14 Cela ressemble à s'y méprendre à une forêt normale.
15 Des personnes sont prisonnières d'une poche de forêt limbique. Elles vous demandent de l'aide pour s'en échapper. Pourquoi sont-elles là ? Avec qui peut-on s'allier parmi les autres prisonniers et gardiens ? À qui ne faut-il surtout pas faire confiance ? Quelles sont les sécurités de la prison ?
16 Des goupils lunaires vous donnent la chasse. Pourquoi ? Arrivez-vous à gérer la situation ?
17 Par quel genre de raccourci dangereux votre guide veut vous fait passer ?

Une fois cet acte terminé :
Aller à l'acte IV (*La forêt des horlas*)

ACTE PRINCIPAL IV : LA FORÊT DES HORLAS

Vous voici désormais au cœur des forêts limbiques. Il s'agit du domaine des horlas mais aussi du carrefour vers d'autres massifs de cette dimension astrale, et aussi vers la sortie. Un carrefour où le danger guette.
Cet acte étant un carrefour, vous y reviendrez plusieurs fois, aussi ne tirez peut-être qu'une question à chaque passage.
Cette table aléatoire de horlas peut aussi vous être utile :
https://chartopia.d12dev.com/chart/26858/

Liste de questions :

1 ☆ Vous entendez parler des ours-esprits, des ours blancs qui vivent dans la forêt limbique. Comment réagissez-vous à l'écoute de cette légende ? Puis l'un d'eux se manifeste à vous. Que fait-il et que signifie-t-il ? Que faites-vous ?
2 Un ballet de méduses limbiques gorgées d'emprise s'approche de vous et vous frôle. Il est très tentant de s'accoupler avec elles. Le faites-vous ? Quelle transformation connaissez-vous ensuite ?
3 ★ Vous entendez des hurlements de bébés aussi déchirants que terrifiants. Allez-vous voir ?
4 ★ Des formes blanches se traînent vers votre bivouac. Vous vous rendez compte qu'il s'agit d'enfants morts sans baptême. Quelles sont leurs intentions ? Comment réagissez-vous ?
5 Vous découvrez un arbre creux à l'intérieur duquel une personne enfermée supplie qu'on la libère. En échange de quelle faveur ? Qui vous dit que ça pourrait être le diable ?
6 ★ En quoi le horla qui se présente soudain à vous est l'incarnation de votre plus grande peur ?
7 Des raies manta fluorescentes nagent vers vous pour se nourrir de vos pensées. Cherchez-vous un moyen de leur échapper ou considérez-vous qu'après tout tout le monde doit manger et qu'un peu de légèreté mentale vous fera du bien ?
8 Que signifie ce grand cerf livide dont les bois sont faits de bras entremêlés, aperçu derrière les arbres ?
9 Comment faites-vous pour échapper aux requins-scies qui volent dans les forêts limbiques ?
10 ☆ Vous assistez à la naissance d'un horla dans la froideur de cet endroit. L'aidez-vous à passer à son tour dans la nature ou dans les rêves ?

Une fois une question répondue, rendez-vous au choix :
1 dans la forêt des rêves (acte B)
2 dans la forêt des morts (acte C)
3 dans la forêt de mémoire (acte D)
4 à la sortie des forêts limbiques (acte V)

ACTE PRINCIPAL V : SORTIR DES FORÊTS LIMBIQUES

Question collégiale :
Quelle est la dernière étape pour accomplir l'objectif que vous aviez en venant dans les forêts limbiques ? La franchissez-vous et à quel coût ?

Liste de questions à suivre la question collégiale, pour sortir des limbes :
1 Qui parmi vous à le plus de détermination à retourner dans le monde réel et qui voudrait rester ?
2 Vous découvrez un vortex de racines qui serait un nœud de passage vers le multivers. L'empruntez-vous ? Si oui, en piste pour le multivers avec le jeu de rôle *Millevaux Mantra* https://outsiderart.blog/millevaux/millevaux-mantra/
3 Une fois dans le monde réel, mettez-vous le feu au passage pour que personne ne vous suive ?
4 Et si les forêts limbiques n'avaient pas de fin réelle, que le monde entier était un purgatoire ?
5 Après une errance qui dure une minute ou cent ans, vous trouvez votre chemin.Si vous avez de la chance, vous arrivez exactement où et quand vous vouliez aller. Avez-vous de la chance ?

ACTE SECONDAIRE A : SE PERDRE DANS LES FORÊTS LIMBIQUES

Vous n'avez aucune raison de vous rendre dans les forêts limbiques et peut-être même que l'endroit vous fait peur. Mais pas de chance, vous allez y échouer par accident.

Choisissez une question :
1 Quel choc physique ou mental vous fait phaser dans les forêts limbiques ?
2 Pourquoi êtes-vous en train de courir ? Vous chutez dans une faille ou une crevasse dissimulée sous les feuilles mortes. Était-ce un passage naturel ou un piège ?
3 Pourquoi franchissez-vous le seuil de cette maison hantée ? En tout cas, c'est en le faisant que vous échouez dans les forêts limbiques.
4 Qui vous capture et vous enferme dans un sac ou un tonneau fait de bois de la forêt limbique ?
5 En buvant une potion, vous vous sentez glisser hors de la réalité. Quel.le ennemi.e vous l'a préparée et pourquoi ? Comment a-t-on réussi à vous avoir ?
6 Une introspection mémorielle ou une revoyotte sauvage vous conduit par incident dans les forêts limbiques. À quoi ressemble ce souvenir ? [vous pouvez tirer un souvenir ici https://chartopia.d12dev.com/chart/26813/] Qu'y faites-vous avant de chuter dans le monde astral ? Allez à l'acte D (*la forêt de mémoire*).
7 Ce terrier entre des racines communique vers les forêts limbiques. Pourquoi y avez-vous pénétré ?
8 Pourquoi avez-vous accepté de relever ce défi stupide ? Maintenant, vous devez vous tenir à une barre le plus longtemps possible au-dessus d'une fosse qui conduit aux terriers limbiques… La dernière qui tient a gagné et les autres sont parties pour un long périple pour revenir à la surface de la réalité. Lâchez-vous parce que vous êtes à bout de force ou parce que vous préférez épargner votre concurrence ?
9 Vous vous découvrez une grande sensibilité à l'égrégore, et c'est en pistant un filon important que vous arrivez à cet arbre creux qui à votre insu conduit aux forêts limbiques. Pourquoi cédez-vous à la tentation d'y pénétrer ?
10 D'où vous vient cette clef d'argent qui provoque des cauchemars de plus en plus intenses jusqu'à ouvrir une entrée vers les forêts limbique ? Allez à l'acte B (*la forêt des rêves*)
11 Quel sorcier ou sorcière vous mettez-vous à dos ? Au matin, vous vous réveillez dans les forêts limbiques, visiblement victime d'un envoûtement.
12 Quel genre de rituel d'initiation vous a poussé à vous faire mordre par une araignée-ganglion ? Cette morsure provoque une douleur atroce et des visions de cauchemar. En quoi consiste le cauchemar actuel ? Vous ne pouvez plus vous réveiller. Allez à l'acte B (*la forêt des rêves*)

Une fois la question répondue, sauf mention contraire, allez à l'acte III (*Entrée dans les forêts limbiques*)

ACTE SECONDAIRE B : LA FORÊT DES RÊVES

La forêt des rêves est une sous-dimension des forêts limbiques particulièrement étrange. Il semble qu'on peut y accéder et en repartir en rêvant, et en même temps les rêves des unes et des autres semblent connectés dans la trame que constitue cette forêt aux limites apparemment infinies.

Liste de questions :

1 Vous êtes dans un rêve fantasmagorique à l'image de vos désirs ou de vos lubies les plus étranges. Que se passe-t-il ? Vous abandonnez-vous à cette réalité lascive ou tentez-vous de fuir ce possible piège ?

2 ★ Vous êtes à l'intérieur d'un cauchemar récurrent. À quoi ressemble ce cauchemar et en quoi est-il plus intense que les fois précédentes ? Comprenez-vous enfin à quel aspect de votre vécu ou de votre mental il est lié ? Tentez-vous de réparer votre cauchemar ou en êtes-vous la victime ?

3 ★ Vous réalisez que la forêt des rêves est une sorte d'enfer connecté à nos obsessions profondes. En quoi chaque endroit ici semble avoir été fait à votre pire image ? Que va-t-il falloir payer pour en échapper ?

4 ☆ Vous rencontrez une biche limbique, qui phase en permanence entre le monde astral et le monde réel. Tentez-vous de l'apprivoiser ? Lui laissez-vous un message pour le monde réel ? Insistez-vous pour qu'elle vous aide à retourner dans le monde réel malgré les risques ?

5 Alors que vous naviguez dans les sentes d'un rêve (est-ce le vôtre ? Celui d'une autre personne ?), vous découvrez une anfractuosité qui permet de retourner au monde réel. Empruntez-vous ce conduit incertain ?

6 Quel genre de rêve arrivez-vous à explorer jusqu'à l'état de rêve lucide ? Qui s'adresse alors à vous pour vous offrir un accès à une poche limbique très particulière, la forêt incarnée, ou vivent des projections mentales faites chair ? Si vous acceptez de franchir l'accès, rendez-vous à l'acte flottant 1 (*la forêt incarnée*) puis revenez ici ou à l'acte IV (*la forêt des horlas*).

Terminer l'acte :

Aller à l'acte IV (*la forêt des horlas*)

ACTE SECONDAIRE C : LA FORÊT DES MORTS

Une partie des forêts limbiques fait office d'au-delà : la forêt des morts.
Vous y rendez-vous par accident ? Et si oui, avec quelle conséquence grave ? **Ou vous y rendez-vous volontairement ?** Dans ce deuxième cas, tirez une question :
1 Quelle viande devez-vous manger pour passer dans le monde des morts ?
2 Il faut que quelqu'un meure pour qu'il aille dans la forêt sépulcrale et des vivants peuvent alors lui emboîter le pas. Qui passe de vie à trépas ? La personne qui meure se rappelle-t-elle de son passé ou seulement du péché qui l'a conduite en enfer ?
3 Vous devez commettre un parjure pour entrer par ruse magique dans la forêt magique. Quel parjure commettez-vous ?
4 Charogne, le nocher funèbre, peut vous faire traverser le Styx, fleuve des enfers large comme une mer. Mais en échange, pour gagner les plages de cendre de l'île des morts, il vous demande la grande obole : vous devez sacrifier un souvenir précieux. Lequel ? Comment ça se passe ? Vous pouvez tirer un souvenir ici :
https://chartopia.d12dev.com/chart/26813/

Une fois dans la forêt des morts, voici les questions :

1 À quoi ressemble Virgile, la personne qui se propose de vous guider dans les enfers ? Quelle est votre relation avec cette personne?
2 ★ La forêt des morts est divisée en sept cercles : paganisme, luxure, gourmandise, avarice, colère, hérésie, métamorphose. Dans quel cercle arrivez-vous ? Quelle personne de votre passé y rencontrez-vous ? Comment allez-vous pouvoir vous en échapper ?
3 ★ Chaque mort porte sur le front un tatouage indélébile qui dit pour quel péché en priorité il a été condamné à l'Enfer. Les miroirs n'existent pas en Enfer et l'eau ne reflète rien, aussi il est impossible de lire sa propre marque. Vous rencontrez une personne proche. Quelle marque porte-t-elle sur le front ? Lui en parlez-vous ?
4 Quelle personne rencontrez-vous en enfer et qui se retrouve ici car on lui a vendu une indulgence frelatée?
5 ★ Quel mort fraîchement arrivé est victime de racisme de la part des morts anciens ? Intervenez-vous ?
6 ★ Un jour ou l'autre, le démon intime de chaque défunt vient le trouver pour lui infliger le supplice qui lui est dû. Qui reçoit maintenant la visite de son démon intime ?
7 Quel mort vous adresse la parole ?
8 ☆ Avec quel mort connaissez-vous un moment de consolation ?
9 ☆ En s'immergeant dans le Léthé, fleuve de l'oubli, on perd ses souvenirs mais on peut connaître le pardon. Qui se décide à le faire et pour quelles raisons ? Quels sont ses mots d'adieu ?
10 Avec quel mort couchez-vous pour vous réchauffer de cet hiver sans température ?
11 Comment parvenez-vous à convaincre Percéefeuille, déité des enfers, de ramener des enfers une personne disparue que vous aimez ? Cette personne a le choix de passer par le Léthé, fleuve de l'oubli, auquel cas elle reviendra sous forme humaine mais amnésique. Si elle ne fait pas ce choix, vous pouvez la ramener mais il est possible qu'elle soit en réalité un horla. Lors de votre remontée, vous retournez-vous pour vérifier, bien que Percéefeuille vous l'ait interdit ? Si vous le faites, est-ce un horla ? Ou la personne est-elle soustraite à votre secours par la colère de Percéefeuille ? Si vous ne le faites pas, vous ne saurez peut-être jamais si vous avez ramené la bonne personne ou un horla.

Note : *L'Enfer de Dante*, théâtre pour le jeu de rôle Inflorenza Minima, peut être une continuation de cet acte.
https://www.terresetranges.net/forums/viewtopic.php?pid=15012#p15012
Le jeu de rôle *Orfraie et Enracine* est aussi très lié aux enfers grecs.
https://outsiderart.blog/millevaux/jeux-par-thomas-munier/orfraie-et-enracine/

Terminer l'acte :
Aller à l'acte IV (*la forêt des horlas*), jouer une question puis terminer l'acte IV

ACTE SECONDAIRE D : LA FORÊT DE MÉMOIRE

La forêt de mémoire. Elle existe dans la tête de chacun de nous et contient tous nos souvenirs, même ceux qui sont oubliés, paraît-il. On peut s'y aventurer mais c'est aussi dangereux pour l'explorateur que pour la mémoire. Il semblerait que les souvenirs de différentes personnes communiquent par des pistes et des sommières inexplorées.
Pour rappel, les souvenirs peuvent être déterminés avec cette table :
https://chartopia.d12dev.com/chart/26813/
Pour développer cette expérience, vous pouvez utiliser le jeu de rôle Les Remémorants :
https://outsiderart.blog/millevaux/jeux-par-la-communaute/les-rememorants/

Questions :
1 ☆ Vous arrivez dans un souvenir que vous aviez perdu. En quoi est-il particulièrement apaisant ?
2 ★ Vous arrivez dans une section particulière de la forêt de mémoire : la forêt traumatique. Quel trauma revivez-vous ? Choisissez-vous, avec l'aide d'une personne accompagnatrice, de réinventer la scène traumatique, de l'oublier ou au contraire de la conserver ?
3 ★ Vous découvrez une clairière rouge, il s'agit d'un souvenir de torture dont les bourreaux font payer la visite à des voyeurs sadiques. Que faites-vous ? Avez-vous peur des représailles des bourreaux si on vous identifie comme une personne intruse ?
4 Dans quel(s) souvenir(s) vous entraînez-vous de longs mois alors qu'un seul jour passe dans le monde réel ?
5 Dans quel souvenir retrouvez-vous une personne proche disparue ?
6 Vous rencontrez une personne qui fabrique deux masques jumeaux en bois des forêts limbiques. Ce sont des masques de mémoire. Si une personne met un masque et qu'une autre personne met l'autre masque, la première personne peut lui projeter ses souvenirs. Contre quoi vous propose-t-elle de vous vendre ces deux masques ?
7 Vous arrivez dans une partie de la forêt qui semble se dissoudre, s'effriter, s'effacer. Quel(s) souvenir(s) perdez-vous avant de vous rendre compte que vous êtes dans la forêt d'oubli ?

Terminer l'acte :
Aller à l'acte IV (*la forêt des horlas*)

ACTE FLOTTANT 1 : LA FORÊT INCARNÉE

Les incarnations sont des personnes de chair et de sang, souvent des copies de nos proches ou de nous même à différentes époques, ou encore des figures plus allégoriques, générées par nos souvenirs, nos peurs ou nos émotions ou fantasmes. On en rencontre principalement dans les forêts limbiques et on peut interagir avec elles (certaines se montrent agressives, d'autres au contraire plus évanescentes, intangibles, fuyantes, d'autres sont très conformes à la personne dont elles sont inspirées). A priori, elles n'ont pas d'existence propre en dehors du temps et du lieu de leur apparition, mais il n'est pas impossible de les entraîner en dehors de ces limites et qu'elles perdurent.

La forêt incarnée est le lieu d'apparition privilégié de ces créatures.

Liste de questions :

1 Vous rencontrez l'incarnation d'une personne de votre passé. Comment réagissez-vous ?
2 ★ Vous rencontrez une incarnation de vos fantasmes. Comment réagissez-vous ?
Vous rencontrez l'incarnation d'une de vos émotions. Comment réagissez-vous ?
3 ★ Vous rencontrez l'incarnation de votre plus grande peur. Comment réagissez-vous ?
4 Comment obtenez-vous l'opportunité de créer une incarnation qui vous permettra d'interagir dans les forêts limbiques ? Saisissez-vous cette opportunité et quel genre d'incarnation créez-vous ?
5 ★ Une personne que vous connaissez bien vous fait du mal. Mais vous réalisez qu'il ne s'agit pas de la personne en question, mais d'une incarnation à son image, fruit de son ressentiment refoulé envers vous. Comment gérez-vous la situation ?
6 Avec quelle personne nouez-vous une profonde relation dans la forêt incarnée ? Comment réagissez-vous quand elle meurt ? Puis comment réagissez-vous quand bien plus tard vous comprenez qu'elle était l'incarnation d'une autre personne qui vous a donc menti sur toute la ligne ?
7 Quelle personne dans votre compagnie pourrait être en réalité une incarnation ?
8 Avec quelle personne du monde réel cherchez-vous à interagir par incarnation interposée ?
9 Avez-vous la certitude d'être vraiment dans les forêts limbiques avec votre corps physique ou seulement sous forme d'incarnation ?

ACTE FLOTTANT 2 : VOYAGE DANS LE TEMPS

Les règles du temps ne s'appliquent plus dans les forêts limbiques : il est possible d'en ressortir un jour avant d'y être entré, ou d'en ressortir cent ans plus tard. C'est le sort qui attend les voyageurs imprudents, mais certains se servent sciemment des forêts limbiques pour voyager dans le temps.

Liste de questions :

1 Dans quel endroit des forêts limbiques passez-vous des mois à vous entraîner tandis qu'il ne s'écoule qu'un jour dans le monde réel ?
2 Vous avez l'occasion de parler à une personne du monde réel via une incarnation (une projection charnelle de vous-même). Combien de temps s'est-il écoulé là-bas ?
3 Que devez-vous sacrifier pour contrôler le temps qui passe ?
4 Dans quel passé du monde réel ressortez-vous ?
5 Quelle scène du passé ou du futur revisitez-vous sans cesse ?
6 Dans quel temps suspendu êtes-vous une des seules personnes à pouvoir agir ou au moins converser ?

Note : *Itération*, un théâtre d'agence temporelle par Côme Martin pour le jeu de rôle *Inflorenza* est un complément idéal à cet acte.
https://outsiderart.blog/millevaux/inflorenza-2/

ACTE FLOTTANT 3 : FRIPEVILLE, ENCLAVE LIMBIQUE

On dirait que vous êtes maintenant dans une sorte de nexus des forêts limbiques. Un immense entrelacs organique, un réseau racinaire de neurones vivants en perpétuelle réorganisation. Quelque part à proximité de ce qui semble le cœur de ce réseau (en réalité rien n'assure qu'il n'y en a pas plusieurs) se situe une communauté improbable d'humains et de pseudo-humains. Cette communauté, appelée Fripeville, se trouve physiquement quelque part dans Millevaux mais elle comprend tant et tant d'ouvertures vers les forêts limbiques dans ses environs et même en son sein qu'il est impossible de s'y rendre par la surface sans tomber dans une trappe limbique.
La ville se présente comme un immense bidonville logé dans ce qui pourrait être qualifié de clairière titanesque bordée d'arbres aux dimensions cyclopéennes. Les habitations, ou plutôt l'habitat, se présente comme une soupe visqueuse de tentes, de bois, de plastique et tôles débordant dans la forêt, coulant dans les anfractuosités chthoniennes et envahissant les sinuosités limbiques qui l'environnent.

Questions :
1 L'adage veut qu'IL EST IMPOSSIBLE DE SE RENDRE À FRIPEVILLE, ON NE PEUT QUE S'Y PERDRE. Des paumés venus non seulement de Millevaux mais aussi du monde entier y échouent avec leurs misérables richesses. Quel sans-abri y rencontrez-vous ?
2 Certaines rumeurs avancent que la ville « bénéficierait » même par ce réseau d'un accès privilégié vers des mondes extérieurs et qu'il n'est pas rare d'entendre une fripouille (car c'est ainsi que se nomment les habitants de ce bidonville) prétendre avoir été enlevée par des martiens ou des sélénites. Quelle rencontre du troisième type y faites-vous ? Quel passage extra-dimensionnel découvrez-vous ? L'empruntez-vous ? Si oui, en piste pour le multivers avec le jeu de rôle *Millevaux Mantra* https://outsiderart.blog/millevaux/millevaux-mantra/
3 Les habitants vivotent tour à tour d'embrouilles et de débrouille dans une perpétuelle inconstance. Dans quel genre de micmac vous impliquez-vous ?
4 Il n'existe aucune hiérarchie ni structure établie au sein de la ville et pour cause, toute forme d'accumulation quelle qu'elle soit, matérielle, sociale ou spirituelle, représente un poids qui sera in fine dévoré. La physique se dérobe littéralement sous les pas de l'accumulateur. Lui et ses possessions finissent invariablement par être aspirés, présume-t-on, par les forêts limbiques. De quel façon votre matériel est-il mis en danger ?
5 Fripeville est un bidonville peuplé de clochards, une jungle humaine, une mer bouillonnante de détritus aux remous permanents. C'est le fond où finissent tous les paumés. On ne s'y rend pas, on s'y perd. Comment faites-vous pour en ressortir ? Le voulez-vous vraiment ?

Fin de l'acte :

Fripeville étant un passage vers de nombreuses dimensions, rendez-vous au choix, ou au hasard :

1 à l'acte précédemment joué
2 à l'acte qui devait logiquement suivre
3 dans le monde réel
4 dans la forêt des horlas (acte IV)
5 dans la forêt des rêves (acte B)
6 dans la forêt des morts (acte C)
7 dans la forêt de mémoire (acte D)
8 à la sortie des forêts limbiques (acte V)

JAUGE DES EMMERDES ACTE 1 : L'APPEL DES TRÉFONDS

Comme tout abysse, les forêts limbiques ont un fond, une zone en ses confins, infinie et presque sans lumière, dont on ne revient jamais et qui pourtant nous appelle et nous attire : les tréfonds.

Liste des questions :

1 Les sirènes de la forêt sont des créatures dont on n'entend que le chant fluet et hypnotique. Elles attirent les voyageurs dans les tréfonds de la forêt sans espoir de retour. Comment faites-vous pour résister à leur chant ?
2 Vous entendez le brame du cerf. Il a des résonances aquatiques qui rappellent les tréfonds. Cela vous remplit-il d'effroi ou de fascination ?
3 ★ Une blanche biche surgie de l'au-delà représente une irrésistible promesse de gibier pour les instincts de chasse qui sommeillent en vous. La traquez-vous ou trouvez-vous un moyen ou une raison de vous abstenir ? Quand vous la capturez enfin, est-elle toujours une biche ou est-elle devenue une femme ? Vous en rendez-vous compte avant qu'elle soit morte voire dévorée ? Croyez-vous que vous trouverez un jour le chemin du retour ?
4 ★ Quelle cataclysmique et épouvantable expérience connaissez-vous dans les tréfonds ?
5 Quelle personne parmi vos proches est partie dans les tréfonds ? Osez-vous aller l'y chercher ?

Terminer l'acte :

Retourner à l'acte précédemment joué ou passer à l'acte 2 de la jauge des emmerdes

JAUGE DES EMMERDES ACTE 2 :
RENCONTRE AVEC SON ALTER EGO RÉEL

Cet acte est particulièrement pervasif puisque votre personnage va entrer en prise avec le monde réel et vous rencontrer. Pour différencier le personnage et la joueuse, nous qualifierons du préfixe « méta- » tout ce qui concerne la joueuse. Si ce genre d'expérience vous disconvient trop, passez à l'acte 3 de la jauge des emmerdes. Si au contraire vous souhaitez l'explorer davantage, testez le jeu de rôle *Cœlacanthes*.
https://outsiderart.blog/millevaux/coelacanthes/

Liste des questions :

1 Vous vous retrouvez dans le méta-endroit où vous êtes en train de jouer. L'air est froid et humide. L'endroit est dans un état inhabituel de saleté et de négligence. Les parois sont taguées. Des cloportes et des mulots grouillent dans les coins. Des racines et des mauvaises herbes se sont développées un peu partout. Les portes et les accès vers le méta-monde extérieur sont toujours là. Prenez-vous un objet ? Allez-vous explorer le méta-monde extérieur ?
2 Vous arrivez dans votre méta-maison ou votre méta-lieu de vie (s'il s'agit de l'endroit où vous jouez, c'est finalement le même endroit que dans la question précédente). Beaucoup d'objets sont cassés, il y a des toiles d'araignée, des cadavres de chats et des traces d'humidité très étalées. Plus globalement, imaginez votre méta-lieu de vie comme s'il avait été abandonné à la décrépitude, comme si son potentiel d'entropie s'était exprimé à plein régime. Quel objet triste et touchant y découvrez-vous ? Qu'en faites-vous ?
3 ★ Vous rencontrez votre méta-alter ego. Il s'agit d'une version du méta-vous-même clochardisée, marquée par les errances dans un monde forestier et post-apocalyptique. Comment se passe votre rencontre ? Une seule d'entre vous peut retourner se réfugier dans le méta-monde réel. La laissez-vous y repartir ou prenez-vous sa place ?
4 ☆ Vous arrivez dans votre meilleur méta-souvenir. À quoi cela ressemble-t-il ? Comment réagissez-vous ?
5 ★ Vous arrivez dans votre pire méta-souvenir. À quoi cela ressemble-t-il ? Comment réagissez-vous ?

Terminer l'acte :

Retourner à l'acte précédemment joué ou passer à l'acte 3 de la jauge des emmerdes

JAUGE DES EMMERDES ACTE 3 : LA FUSION DE L'ASTRAL ET DU RÉEL

Est-ce dû à la présence persistante d'intrus ou à un effet de l'égrégore ? Il semblerait que les forêts limbiques se diffusent dans le monde réel. Ce dernier va-t-il disparaître ?

Liste des questions :
1 Êtes-vous dans le vrai monde, ou dans les forêts limbiques, ou dans un rêve, ou dans un enfer personnel créé par l'égrégore ?
2 Quel indice vous fait penser que la réalité s'ensauvage ? Quel objet ou mesure prenez-vous pour vérifier la nature de la réalité ?
3 Vous entendez de plus en plus souvent des grondements qui font penser à un tremblement de terre. La réalité est en train de s'effondrer sous son propre poids. Mettez-vous en œuvre un plan de fuite ?
4 Vous parvenez enfin à retourner dans le monde réel. Mais quels sont les indices qui vous montrent que quelque chose ne va pas ?
5 Vous entrez dans un tunnel de branches et de racines et ressentez une sensation de vitesse extrême tout en restant immobile. Quels sont les deux endroits où vous vous retrouvez soudain en présence simultanée ?

REPOUSSOIR : ERRANCES PÉRILLEUSES

Vous avez décidé de ne plus vous attarder dans les forêts limbiques. Pour en sortir « à la régulière », il vous faudrait retraverser la périlleuse forêt des horlas (acte IV) puis la lisière extérieure (acte V) mais vous n'en avez ni le temps ni l'envie et donc vous tracez à l'aveuglette hors des sentiers battus, comptant sur votre force de volonté et votre instinct pour vous sortir de là.

Liste de questions :

1 ★ Quel prédateur limbique se matérialise dans la forêt astrale pour attaquer et phase dans le monde réel pour échapper à vos ripostes ? Vous exposez-vous à ces attaques dans l'espoir de phaser avec lui ? Une fois dans le monde réel, comment se poursuit le combat, sachant que le prédateur re-phase dans le monde limbique pour éviter vos coups ?

2 Vous vous retrouvez dans les forêts profondes : la part des forêts limbiques la plus cauchemardesque, abyssale et éloignée de la réalité, quasiment sans espoir de retour. Allez à l'acte 2 de la jauge des emmerdes (*L'appel des tréfonds*).

3 Vous avez retrouvé une personne proche dans les forêts limbiques et vous avez donc l'opportunité de vous enfuir avec elle. Mais comment s'assurer qu'elle ne porte pas une malédiction contagieuse qui menacerait le monde réel à son retour ?

4 ★ Une femme à l'aspect confus et sanglant vous approche et vous explique qu'elle est morte en couches de votre faute, puis vous agresse avec une rare violence. Comment réagissez-vous ?

5 Vous apercevez une orée lumineuse. La sortie est juste là ! Mais quelle part de vous-même devez-vous abandonner en chemin ?

Terminer l'acte :

Le module est terminé

CRÉDITS

Texte par Thomas Munier, domaine public.
Fripeville est une création de nompardéfaut, par courtoisie.
La mort qui marche et l'eau des rivières qui coule à l'envers sont des créations de Michel Poupart, par courtoisie.

Playtest : Merci à Sylvain et Thurianne.

Polices de caractère (gratuites pour usage non commercial) :
Atkinson Hyperlegible, Day Roman, Marko One, OldnewspaperTypes, Powderfinger Type, Symbola

Inspirations ludiques :
- *Pour la Reine*, d'Alex Roberts